

## 100-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資訊

|           |              |            |                |
|-----------|--------------|------------|----------------|
| 課程名稱      | 訊息視覺化設計      | 科目序號 / 代號  | 2744 / VDB1012 |
| 開課系所      | 視覺傳達設計學系     | 學制 / 班級    | 進修學士班3年1班      |
| 任課教師      | 陳昌銘          | 專兼任別       | 專任             |
| 必選修 / 學分數 | 選修 / 2       | 畢業班 / 非畢業班 | 非畢業班           |
| 上課時段 / 地點 | (二)CD / G505 | 授課語言別      | 中文             |

### 課程簡介

Information Design - 是一項寬廣的視野 - 它是一項融合選擇、組織、篩選、呈現資訊的新風貌，給予使用者觀眾的表現。一位資訊解構設計師是轉換資訊的設計，這資訊不論是原始的資料、一項行動或是一個過程，將它以視覺可理解的表視方式呈現，這項設計的基本精神是讓使用者，面對資訊時；一看便能很容易的瞭解、掌握及操作。這程課程將提供資訊解構設計基本概念的介紹及方法，並且通透Flash及相關的軟體、作業及文章檢討，來瞭解如何針對資訊視覺化的文脈、樣式及互動的媒體的表現...

### 課程大綱

Information Design - 是一項寬廣的視野 - 它是一項融合選擇、組織、篩選、呈現資訊的新風貌，給予使用者觀眾的表現。一位資訊解構設計師是轉換資訊的設計，這資訊不論是原始的資料、一項行動或是一個過程，將它以視覺可理解的表視方式呈現，這項設計的基本精神是讓使用者，面對資訊時；一看便能很容易的瞭解、掌握及操作。這程課程將提供資訊解構設計基本概念的介紹及方法，並且通透Flash及相關的軟體、作業及文章檢討，來瞭解如何針對資訊視覺化的文脈、樣式及互動的媒體的表現...

### 基本能力或先修課程

- 01.課程介紹，生活中的媒體進化論概說 - 聽說讀寫
- 02.什麼是information design?
- 03.圖像式表現的四種傳統模式
- 04.圖像式表現的種類七種方式
- 05.使用者導向，GUI互動的4C's
- 06.數字符號化或符號數字化
- 07.資訊設計與藝術
- 08.資訊設計裡的空間架構
- 09.Mr.Beck 的設計
- 10.平面到互動的設計
- 11.期中發表
- 12.GUI的意涵
- 13.GUI的規則及背離
- 14.GUI的Terminology

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  宏觀視野
-  媒體整合能力
-  社會關懷
-  獨特創造力
-  主動積極的態度
-  E化時代的知識學習
-  負責任的團隊

## 教學計畫表

| 系所核心能力 | 權重(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指標)   | 教學策略                    | 評量方法及配分<br>權重          | 核心能力<br>學習成績<br>【B】 | 期末學習<br>成績<br>【C=B*A<br>】 |
|--------|--------------|--|-------------------------|------------------------|---------------------|---------------------------|
| 宏觀視野   | 20%          | 設計藝術類外語之聽讀<br>說寫能力<br>國際設計藝術相關新知<br>之涉獵<br>國際設計藝術相關競賽<br>之參與<br>具備基本藝術人文素養   | 學生上台報<br>告<br>專題報告      | 課堂討論: 50%<br>書面報告: 50% | 加總: 100             | 20                        |
| 媒體整合能力 | 20%          | 媒體實作能力<br>專案分析與企劃能力<br>跨領域整合能力<br>作品展示與行銷能力<br>具備視覺藝術思辨能力<br>與美學判斷力  | 實務操作(實<br>驗、上機或<br>實習等) | 實驗操作: 100%             | 加總: 100             | 20                        |
| 社會關懷   | 10%          | 社會議題觀察與思辨能<br>力<br>對社會公益活動的關注<br>與支持<br>重視並參與人文關懷之<br>態度<br>重視並參與本土在地關<br>懷之態度<br>重視並參與藝術生態關<br>懷之態度<br>尊重多元文化與族群融<br>合之態度 | 服務學習                    | 作業: 100%               | 加總: 100             | 10                        |

|               |     |  |            |                |         |    |
|---------------|-----|--|------------|----------------|---------|----|
| 獨特創造力         | 10% | 想像力與創意思考<br>執行與表現能力<br>具備構思、發展與完成<br>創作計畫之能力<br>具備藝術創作之觀念與<br>思辨能力 | 學生上台報<br>告 | 小考: 100%       | 加總: 100 | 10 |
| 主動積極的態度       | 10% | 上課出席率<br>主動發現問題與解決問<br>題的能力<br>抗壓性                                 | 講述法        | 書面報告: 100%     | 加總: 100 | 10 |
| E化時代的知識<br>學習 | 20% | 了解社會脈動的能力<br>數位科技學習與應用的<br>能力<br>數位創新與發展能力<br>具備基本資訊處理能力           | 專題報告       | 課堂討論: 100%     | 加總: 100 | 20 |
| 負責任的團隊        | 10% | 與人溝通表達的能力<br>課中與教師同儕互動的<br>能力<br>人際關係相處的能力<br>團隊合作的能力              | 小組合作       | 課程參與度:<br>100% | 加總: 100 | 10 |

### 成績稽核

課堂討論: 30%  
書面報告: 20%  
實驗操作: 20%  
小考: 10%  
作業: 10%  
課程參與度: 10%

### 教科書(尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

| 書名     | 作者 | 譯者 | 出版社 | 出版年 |
|--------|----|----|-----|-----|
| 無參考教科書 |    |    |     |     |

### 參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

| 書名                             | 作者           | 譯者 | 出版社                              | 出版年 |
|--------------------------------|--------------|----|----------------------------------|-----|
| the wayfinding<br>handbook     | David gibson |    | Princeton<br>Architectural Press | 0   |
| Information Design<br>workbook | Kim Baer     |    | Rockport Publisher,<br>Inc.      | 0   |

| 上課進度 |                         | 分配時數(%) |    |    |    |    |
|------|-------------------------|---------|----|----|----|----|
| 週次   | 教學內容                    | 講授      | 示範 | 習作 | 實驗 | 其他 |
| 1    | 課程介紹，生活中的媒體進化論概說 - 聽說讀寫 | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 2    | 什麼是information design?  | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 3    | 圖像式表現的四種傳統模式            | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 4    | 圖像式表現的種類七種方式            | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 5    | 使用者導向，GUI互動的4C 's       | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 6    | 數字符號化或符號數字化             | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 7    | 資訊設計與藝術                 | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 8    | 資訊設計裡的空間架構              | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 9    | Mr.Beck 的設計             | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 10   | 平面到互動的設計                | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 11   | 期中發表                    | 20      | 0  | 60 | 20 |    |
| 12   | 繪圖軟體與動態運用               | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 13   | GUI的真諦、誰是使用者            | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 14   | GUI的Terminology         | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 15   | GUI的意涵                  | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 16   | GUI的規則及背離               | 60      | 20 | 20 |    |    |
| 17   | 作業發表                    | 20      | 0  | 60 | 20 |    |
| 18   | 展示佈置                    | 0       | 40 | 40 | 20 |    |